

Ethos violento: las vertientes edificantes de la representación de la violencia

Hedoné y gnosis en las prácticas socio-mediáticas



Daniele Marcia

*Diplomado en “Ciencias y Tecnologías de la Comunicación”,
Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, Milano*

*Licenciado en “Cine, Televisión y Producción Multimedia”, Libera
Università di Lingue e Comunicazione IULM, Milano*

*Doctor en “Técnicas y Procesos en la Creación de Imágenes:
Aplicaciones Sociales y Estéticas”, Facultad de Ciencias de la
Información, Universidad Complutense de Madrid, Madrid*

danielemarcia@email.it

Resumen

Sin caer en el ámbito de los trastornos psicológicos, de las perversiones clínicas o de las conductas delictivas, una parte considerable de los sujetos que constituyen el público mediático revela una gran atracción hacia contenidos visuales portadores de

sufrimiento inenarrable y violencia desgarradora, retratados de la manera más gráfica y explícita. A través de un planteamiento multidisciplinar, que conjuga Cultural Studies, semiótica interpretativa, psicología de la comunicación, sociología y hermenéutica, cabe poner al desnudo, incluso en el consumo de dichas representaciones icónicas extremas y perturbadoras, usos y gratificaciones orientados al bienestar del individuo, a la sana e inofensiva exteriorización de impulsos psíquicos básicos. Durante el procedimiento de absorción de la tele-violencia cobran un papel trascendental el principio de placer y el empuje al conocimiento, hedoné y gnosis, los cuales pueden revestir una función educativa.

Palabras clave

Representación – Nuevos medios de comunicación de masas – Violencia – Usos y gratificaciones – Principio de placer – Impulso al conocimiento – Teorías de los efectos en las audiencias – Apocalípticos e integrados

Abstract

Without entering in the context of psychological disorders, clinical perversions or criminal behaviours, a considerable part of those subjects who form the media audience reveals a great attraction toward visuals contents portraying unmentionable suffering and harrowing violence, displayed in the most graphic and explicit way. Through a multidisciplinary approach, that combines Cultural Studies, interpretative semiotics,

communication psychology, sociology and hermeneutics, it's possible to expose, even in the consumption of the aforesaid extreme and disturbing iconic representations, uses and gratifications directed to the individual well-being, to the healthy and inoffensive manifestation of basic psychic impulses. During the tele-violence process of absorption, hedoné and gnosis, pleasure principle and urge for knowledge, assume a prominent role and can carry out an educational function.

Key Words

Representation – New media – Violence – Uses and gratifications – Pleasure principle – Urge for knowledge – Audience effects theories – Apocalyptic and integrated intellectuals

La democratización del horror visual

El concepto de “horror” luce innumerables *affordances* interpretativas que sugieren un acercamiento multidisciplinar. El horror es *reversum, nefas, obscenum, alienum* y *monstrum*: o sea, desviación y contraposición a la norma, ilicitud, indecencia, otredad y prodigio. Estas facetas suyas el horror las despliega preferentemente en la dimensión visual, dominante desde antaño en los sistemas de representación del mundo occidental (Marcia, 2012). La traducción icónica del horror que más nos importa analizar es aquella que se convierte en astillas ópticas lancinantes, en imágenes devastadoras, repulsivas, aterradoras y escalofriantes, cuya atrocidad hiere en primer lugar al ojo y sucesivamente al corazón, al alma de los destinatarios, agrietando las conciencias de los espectadores y traspasando sus carnes. Aludimos a imágenes que atañen a la podredumbre, a la

descomposición y a la degradación, tanto física como moral, a la vertiente oscura, oculta y destructiva de la realidad que se contrapone al principio edificante, positivo y constructivo de la existencia. Inevitablemente tal género de representaciones muy a menudo entraña el sufrimiento y la mortificación de seres humanos, la violencia sobre estos mismos, cosa que evoca el amplio marco de la ética de la mirada.

Dicha ética de la mirada es “biplanar”, en el sentido de que comporta dos planos morales distintos, que, sin embargo, se hallan en una relación de interdependencia estricta y comparten la preocupación por los miembros que constituyen la sociedad, por la vida social comunitaria: el primer nivel ético concierne al respeto por la agonía de los individuos retratados, mientras que el segundo atañe a la salvaguarda de quienes asisten a las representaciones icónicas terribles protagonizadas por los primeros. De modo que por un lado se teme una espectacularización de las desgracias ajenas, lesiva para la dignidad de los sujetos representados, y por el otro se desea proteger al público, a la audiencia de contenidos potencialmente ofensivos, perturbadores o susceptibles de mimesis conductual perjudicial (Marcia, 2012).

Desde un enfoque más propiamente científico y académico, huelga decir que, tanto el carácter estremecedor y espeluznante de las imágenes portadoras de la violencia como las relevantes implicaciones socio-morales connaturales a éstas, producen muchas barreras o rechazos de clase moral, psicológica y cultural. No obstante, la verdad, es importante abordar el tema de la representación del horror y de la violencia, el cual, aunque puede contar con una corriente de estudios suficientemente desarrollada (AA. VV, 2004; Bellini, 2008; Bodei, 1995; Carotenuto, 1997; Curti y La Selva, 2003; De Turrís, 1998; Giovannini, 1998; Nancy, 2002; Oliverio Ferraris, 1998; Perniola, 2004; Rella, 2002;

Sontag, 2003; Trías, 1992), necesita una sustanciosa actualización a la vez que un nuevo planteamiento complementario.

Efectivamente hoy en día es menester más que nunca reflexionar sobre la representación icónica del horror y de la violencia, ya que somos testigos oculares de un auténtico giro copernicano en su evolución, de una verdadera revolución radical en la relación que existe entre el sujeto y el horror circundante, tanto real como representado. El hodierno panorama de los medios de comunicación de masas, especialmente el ámbito de los *new media*, y de manera más particular aún Internet, asentó las condiciones técnico-formales y el paradigma socio-psicológico de consumo adecuados para que, por primera vez en la historia de los *mass media*, surgiera una máquina calidoscópica del horror y de la violencia. Hablamos de un dispositivo óptico capaz de irradiar su mensaje mefítico e infectivo hasta las viviendas de todo ciudadano del mundo occidentalizado, en una dimensión absolutamente familiar, doméstica y hogareña, de un aparato icónico capaz de hacer confluir y de encauzar miles y miles de imágenes de decapitaciones, ahorcamientos, degollamientos, abortos y monstruosidades varias en un único cuadro visual de conjunto. Las características de la comunicación de los contenidos en los medios de comunicación de masas digitales, sobre todo en Internet, son por un lado la difusión ubicua y la omnipresencia masiva, y por el otro el abatimiento de los costes de producción, consumo, duplicación, personalización y transporte de los contenidos mismos (Sartori, 2005). De esto resulta que, por ejemplo, con solamente pinchar el botón derecho del ratón, con un coste muy cercano a cero, tanto en términos económico-financieros como en términos temporales y de esfuerzo productivo, el usuario medio puede intoxicarse y envenenarse con miles y miles de imágenes insoportables, terroríficas y horripilantes. De ahí que se superen las tradicionales rémoras espacio-temporales, los impedimentos logísticos concretos que se encuentran a la hora de acercarse al drama del horror, franqueando

particularmente los obstáculos constituidos por el juicio ajeno, por la sanción social y por la censura que desde siempre acometieron contra este tipo de imágenes. Nos referimos a imágenes que antes estaban reservadas y eran prerrogativas de segmentos muy reducidos de la población, de élites profesionales tales como médicos forenses, anatomopatólogos, paramédicos o miembros de las fuerzas del orden público, y que, de todos modos, ni siquiera con el esfuerzo y el empeño de una vida era posible recopilar en tal cantidad.

A finales del siglo XVIII el filósofo y político inglés Jeremy Bentham ideó el proyecto de una cárcel modélica en la que, gracias a su particular arquitectura y a recursos prácticos como espejos y persianas, era posible ejercer una visión total y por lo tanto un control absoluto de los presidiarios (Foucault, 1993). “*Panopticon*”, el feliz calco griego que empleó para designar semejante estructura carcelera (Bentham, 1995; Bentham 2002), significa aproximadamente “míralotodo” y se presta de forma exquisita para definir esa antedicha maquina calidoscópica que pueden ser Internet y los *new media*, potenciales como poderosos “míralotodo” de la violencia y del horror. Estamos ante un inaudito fenómeno de democratización del horror, puesto que todos pueden experimentar el horror puro, la proximidad con el gran abismo de la representación de la violencia, a lo mejor incluso “saboreando” en sus pantallas extraplanas privadas, de alta definición, un horror y una violencia hechos a medida, que pueden agrandarse, personalizarse, imprimirse, grabarse y enviarse con la máxima facilidad y el mínimo inconveniente. La mencionada democratización icónica del horror y de la violencia, por obra y gracia de la dimensión digital y de Internet, constituye todo un hito que marca una diferencia entre un “antes” y un “después” en la historia mediática y en la cultura moderna; tanto que cabe preguntarse si tal vez debería acuñarse el nuevo término “*e-repulsion*” u “*horrid democracy*” inspirado en

los demás neologismos y anglicismos informáticos que suelen utilizarse para describir nuevos servicios de la red digital mundial.

La demonización de la representación icónica de la violencia y del horror

Sin ánimo de entrar en una dimensión axiológica que obligue a tomar una postura ideológica definida, reputamos correcto más allá de toda duda razonable aseverar que se llevó a cabo una efectiva demonización hacia la representación icónica de la violencia y del horror. La convicción de poder sostener tal tesis procede del que estudios cada vez más esmerados cercenan el hilo directo entre representaciones de violencia y ascenso de las conductas violentas en el tejido social (Bushman y Anderson, 2001; Capecchi, 2004; Casetti, 1995; Decety y otros, 2008; Plomin y otros 2001; Thompson, 1998; Varin, 2000; Wimmer y Dominick, 1996): ello no significa que no exista nunca ningún tipo de conexión entre los dos factores, sino que hasta la fecha ninguna investigación científica ha sido capaz de aportar resultados inequívocos e incontrovertibles acerca de una relación causal lineal. En contrapartida, tampoco se puede contar con investigaciones científicas que corroboren con total certeza la independencia del fenómeno de la violencia social con respecto al aumento de la exposición de los sujetos a representaciones icónicas centradas en la violencia y en el horror. Por consiguiente la creencia relativa al susodicho nexo causa-efecto sigue siendo ardua de erradicar, adquiere los rasgos del prejuicio extenso y ve engrosarse las filas de los que piden a gritos medidas de prevención social tales como la censura. Nada más lejos de nosotros la intención de realizar un panegírico de la violencia indiscriminada, ya sea real o bien representada, pero destacamos la exigencia de

problematizar y relativizar argumentos que con demasiada frecuencia se liquidan apresuradamente, de modo tajante, y que, en cambio, presentan un sinnúmero de variables difícilmente aislables, aparte de ser susceptibles de continuas integraciones paralelas a la evolución perenne de las formas sociales, así como a los nuevos aportes procedentes de disciplinas diferentes.

Los medios de comunicación de masas se han trocado en una extensión hipertrófica de nuestros sentidos, se interponen entre nosotros y el mundo, nos bombardean ininterrumpidamente con imágenes fotocinematográficas que desde hace tiempo se han metamorfoseado en la segunda piel de la realidad, sobrepuesta a la fenoménica: sobre todo para las audiencias occidentales, existe concretamente sólo lo que en la barahúnda del mundo está visualizado y traducido por los órganos mediáticos. Por esto cuando discutimos de representaciones icónicas cargadas de violencia nos referimos especialmente a la “tele-violencia” mediática de patrón fotoquímico o digital, esto es, a aquella que, debido a su supuesto carácter “realista”, a su aparente naturaleza de calco mecánico del mundo, de duplicación ontológica exacta de la realidad, despierta mayormente aprensiones pertinentes a su impacto ético-social.

Pese a que la escuela de pensamiento de los intelectuales “apocalípticos” (Eco, 2001) no tiene visos de eclipsarse, ya parece pacífica la necesidad de encuadrar la exposición a la tele-violencia en el interior de prácticas sociales más vastas, sin cometer el error metodológico, reduccionista, de cifrar en una única variable la explicación de toda una compleja interacción de componentes heterogéneas que inciden en el desarrollo de una psique violenta. Asistir a espectáculos mediáticos que proporcionan dosis ingentes de violencia no es condición ni necesaria ni suficiente para que puedan surgir actitudes violentas, cuya causa real debe buscarse en la dimensión psicológica individual, que a su vez es afectada por el contexto familiar, amical y ampliamente social. No cabe localizar un

único agente detonante responsable de una índole agresiva y violenta, no es creíble el intento de achacar a una dieta medial a base de contenidos violentos la culpa exclusiva de la generación de patologías violentas maniacas, por cuanto la variable violencia es demasiado estratificada, invariablemente sujeta a reelaboraciones imprecisas, entre las cuales incluso la del rechazo de la misma violencia, por hipersensibilización hacia ésta. Se dan por superados los acercamientos elementales y simplistas de la teoría de la “aguja hipodérmica” (*“hypodermic needle model of communication”*), de la teoría de la “bala” (*“bullet theory”*) y de la teoría crítica de la Escuela de Frankfurt, las cuales estriban en el conductismo y en un mecanismo sencillo de estímulo-respuesta que plasman el espectro de un alarmante como rápido lavado de cerebro totalitarista (Grassi, 2002; Livolsi, 2000; Sartori, 2005). La verdad es que si hay algo que indiscutiblemente nos enseñaron la posmodernidad, los *Cultural Studies*, la estética de la recepción, la *Audience Research*, las teorías de los efectos cognitivos, el paradigma del destinatario activo co-autor de los textos y de la dimensión contextual de la comunicación (Grassi, 2002; Lutter y Reisenleitner, 2004), es justo que, cuando se afrontan las dinámicas tocantes al ser humano y a su conducta, todo está sometido a sistemas multi-factoriales cruzados, por lo que no es cauto razonar de manera categórica, maniquea; que es menester rehuir los atajos conceptuales y explicativos, los rígidos esquemas de oposición/exclusión, el absolutismo y el determinismo. Durante los procesos percepto-cognitivos, bajo cuya definición se encuentra también el consumo mediático visual, interactúan varios niveles entrecruzados de conocimientos, capacidades, motivaciones, emociones, necesidades, preferencias y expectativas (Livolsi, 2000). Las audiencias son la suma de segmentos heterogéneos y activos de la población, los cuales a su vez están constituidos por individuos dotados de una “enciclopedia” diferente, o sea de un peculiar trasfondo de sentido implícito en todo acto intelectual, de estrategias de lectura/descodificación distintas, de diversos usos y

gratificaciones, de modalidades variadas de gestión de la disonancia cognitiva (Festinger, 2001).

Con lo cual, centrándonos en el tema específico de la tele-violencia, la predisposición mimética de cada sujeto varía sumamente según los casos particulares, es filtrada a través del prisma idiosincrático de cada cual y además se trata de un fenómeno extremadamente difícil de definir, acotar y explicar, que no se ofrece a justificaciones basadas en el criterio de la causalidad directa. Igualmente, la falta de respaldos científicos y experimentales en beneficio de las orientaciones “apocalípticas” hace que no sean plausibles las aventuradas conjeturas dirigidas a dilucidar el impacto negativo de la representación visual de la violencia y los daños irreparables hipotéticamente provocados por ésta. Independientemente del que se opte por adherirse a la postura de los “efectos mínimos” o a la de los “efectos máximos” (Lutter y Reisenleitner, 2004; Wimmer y Dominick, 1996) acerca de las consecuencias nocivos de la tele-violencia, lo cierto es que, aunque éstos existieran realmente, no serían directos, automáticos e ineluctables, por las razones arriba citadas. De la misma manera que no lo serían los efectos positivos de contenidos mediáticos considerados saludables, por el reconocimiento de que las idénticas dinámicas subyacentes a la emulación de actividades socialmente perjudiciales se aplican asimismo a la imitación de comportamientos provechosos para la comunidad. En cualquier caso los medios de comunicación de masas suelen reforzar las actitudes y predisposiciones ya presentes en los sujetos, mientras que no pueden “convertir”, es decir que no pueden modificar completamente las opiniones y las conductas de los destinatarios. Conforme a la noción de refuerzo, es probable que la concatenación entre visión medial de imágenes de violencia y hábitos agresivos en la vida diaria se genere solamente en el caso de individuos ya encaminados a esos tipos de trastorno (Wimmer y Dominick, 1996). Como ya sugirió Lazarsfeld en su tiempo, el espectáculo mediático

violento se traduce y asimila en función de normas sociales preexistentes, de la peculiar “ecología psico-socio-cultural” previa al acto de descodificación (Lazarsfeld, 1967): si el ambiente de pertenencia del interpretador descansa en la violencia, entonces cabe que el refuerzo producido por el seguimiento de la tele-violencia sea socialmente negativo y contribuya a aumentar las actitudes violentas en los espectadores; en cambio, si el entorno de precedencia del descodificador realmente estigmatiza y suprime la violencia, puede pues que el refuerzo causado por la visión de la tele-violencia sea socialmente positivo y confirme la índole no violenta de los espectadores. Con todo y con eso, incluso ilustrando tal óptica de refuerzo socialmente positivo o negativo, indubitavelmente más elástica y fiable, es de rigor utilizar las fórmulas “cabe” o “puede”, visto que se habla de tendencias muy vastas y vagas, en el estudio de las cuales no hay que omitir la relativización proporcionada por los sistemas complejos y dinámicos de las innumerables variables contextuales. A despecho de la demonización sistemática y apriorística que se abate indefectiblemente sobre todo nuevo medio de comunicación de masas que se asome al panorama social (hoy sobre Internet y los videojuegos, antes sobre la televisión, los tebeos, la música, el cine, y, precedentemente, hasta sobre las novelas rosa y los folletos del siglo XIX), los factores más decisivos con respecto al nacimiento de comportamientos violentos son la pobreza, el bajo nivel cultural y la marginación social (Varin, 2000).

Por su parte, tampoco debe pasarse por alto la influencia de los fenómenos mediáticos conocidos como “*agenda setting*” (“establecimiento de la agenda”), cultivo y espiral de silencio (Grassi, 2002; Losito, 1994; Noelle-Neumann, 2002), los cuales modifican considerablemente tanto la percepción de la tasa de violencia existente en la sociedad como la consideración del enlace entre el aumento de la violencia representada mediáticamente y la subida de la violencia material, real. La hipertrofia del aparato

informativo hodierno no es ni siquiera comparable con la organización de la información de la era pre-digital, es decir hace sólo veinte años: lo digital ha transformado en realidad las previsiones sobre la globalización y la realización de una “aldea global”, la información es planetaria, instantánea, masiva tanto a nivel macroscópico como microscópico. El crecimiento asombroso y explosivo de la comunicación informativa significa, obviamente, difusión ubicua y extensión global de sus normas editoriales y criterios de noticiabilidad: el sensacionalismo, la intensidad, la no ambigüedad, la simplicidad narrativa, la personificación, la negatividad de las consecuencias (Calabrese y Volli, 2001). El mal, el horror y sobre todo la violencia responden exactamente a tales criterios, de ahí que se conviertan en la materia noticiable más apreciada por los medios de comunicación de masas y en éstos se les conceda, proporcionalmente, un espacio superior al que ocupan *de facto* en la realidad. Si, relativamente al tema de la violencia, el sistema mediático tiende a pintar la situación con colores más negros de lo que resultan ser en el mundo fenoménico, además se registra un círculo vicioso socio-comunicativo que se autoalimenta: cuantas más noticias y representaciones de violencia los medios de masas difunden en la sociedad, más la sociedad se preocupa y, ante la urgencia de hallar unos responsables, indica a los medios de masas como culpables; contemporáneamente, cuanto más asciende la preocupación social por la violencia, más los medios de masas se hacen eco de sucesos violentos como consecuencia de la relevancia social otorgada a tales hechos, y así sucesivamente.

El reverso positivo de la tele-violencia

La re-interpretación co-autorial del contenido visual violento que el destinatario lleva a cabo puede ocasionar la recepción fallida del mensaje, su caída en el olvido e incluso,

como caso emblemático de la ilusoria linealidad causa-efecto, el rechazo del mensaje mismo, a saber, una desaprobación y una repulsión tajantes frente al atropello físico-moral que se ha observado, cosa que puede trocarse en una apelación al pacifismo y a la no violencia. Sin embargo, sigue dándose por descontado que el consumo ingente de representaciones mediáticas de violencia entraña de por sí consecuencias nefastas y que, en segundo lugar, la ratificación de tal sentencia reside en el aumento descomedido de la violencia en la sociedad, indefectiblemente registrado y comunicado por los mismos *mass media*. Además de ello, desde el sentido común popular y también desde dispares corrientes cultas o pseudo-cultas, emerge con igual decisión el parecer por el cual no cabe la menor duda de que observar ciertos iconos que rebosan horror sin apartar la vista, sin torcer el gesto para expresar reprobación, es una mala costumbre indecorosa. Se desatiende por completo que en definitiva no existen textos “cerrados”, con un significado establecido rigurosamente por el autor, en el sentido de que, hasta en el caso específico de las formulaciones de las leyes jurídicas, existe un margen de lectura más o menos amplio y variable, antagónico. En toda circunstancia textual se conjugan siempre la *intentio operis*, la *intentio auctoris*, la *intentio lectoris* y la *intentio temporis* (Eco, 1990; Eco, 1979; Pagnini, 1988), esto es: la organización estructural y las lógicas constructivas del texto; la voluntad productiva y creativa del autor; las estrategias interpretativas y las modalidades de asimilación del destinatario; el anclaje contextual/paratextual histórico, cultural y social en el que está sumido el texto. He aquí el porqué, ciñéndonos al argumento de nuestro interés, un consumidor habitual de representaciones de violencia puede aproximarse a esta materia con los fines más diversos: para encontrar un entretenimiento neutro, para sentir una excitación enfermiza, para desarrollar una conciencia acerca del mal como contrapeso negativo de lo real, para activar sus apetitos voyeuristas, para tomar medidas focalizadas en eliminar los atropellos de la sociedad, para regocijarse en la “pornografía”

de los tormentos ajenos, para cumplir con la obligación moral de reflexionar sobre las dinámicas que de algún modo relacionan nuestros privilegios con los sufrimientos de las víctimas, por puro placer del *shock* escalofriante y estremecedor, para estudiar cómo organizar la comunicación de ciertas realidades controvertidas, para reconfortarse al pensar en nuestra incolumidad con respecto a lo que puede suceder, para pasar de la apatía y de la abulia a la intervención activa contra la violencia, y muchas motivaciones más. Alternamos adrede motivaciones consideradas positivas por las cuales someterse a imágenes de violencia con otras exageradamente negativas, justo para mostrar el abismo que se recorta entre un sujeto y otro con relación a expectativas, necesidades, usos y gratificaciones del consumo. En el debate en torno a la violencia en los medios de masas, el polo negativo de la discusión, el representado por quienes son contrarios a la circulación de contenidos violentos, vuelve a proponer obsesivamente, *ad nauseam*, las justificaciones morales o sociales que nos resultan muy familiares, por no decir repetitivas. En cambio, mucho menos conocidas son las argumentaciones aducidas por el polo positivo de la disputa, o sea por el favorable a la difusión, pero no indiscriminada, claro está, de las imágenes de violencia.

El acto violento luce una intrínseca espectacularidad y se caracteriza por la que puede llamarse su *claritas*: este “resplandece” de una luz que es agujero negro, se impone con “fulgor” sobre las cosas y las personas, brilla, refulge, llama la atención sobre sí, como si un reflector se encendiera en la realidad. La violencia es brutal reconfiguración de la materia y del orden, es *tremendum et fascinans* (Otto, 1998), es evento noticiable, se abre a la mirada, incita a la visión, requiere preferentemente la presencia de un espectador. Porque es “interesante”, como afirmaban Schlegel y Schiller (Schlegel, 2008; AA. VV., 2001), porque es singular, porque es “fotogénica”, se presta maravillosamente a la representación. Ello debido al que la violencia es a menudo amonestación, exhibición,

ostentación, humillación, glorificación. Tanto la gran reverberación que ésta encuentra en el contexto social como la naturaleza de entretenimiento visual que se le reconoce a lo largo de toda la historia, a veces incluso artísticamente estimulante (Sontag, 2003), se funda en el principio cardinal del placer. Tomando prestada la teoría psicoanalítica de Freud, el Yo, perennemente en vilo entre los dictados del Ello y las imposiciones autoritarias del Super-Yo, percibe como perturbadores y angustiosos, como “lo que no debería ser”, algunos aspectos de lo real en abierto conflicto con las exigencias de agregación social y estructuración comunitaria del hombre configuradas por el susodicho Super-Yo (Oliverio Ferraris, 1998). Este polo del psiquismo humano estigmatiza y sacrifica tanto aspectos relacionados con la esfera del sexo, con *Eros*, como aspectos concernientes en cambio al principio de muerte, a *Thanatos*, los dos igualmente constitutivos y esenciales para el equilibrio del sujeto. De modo que, el Super-Yo, por un lado hace que muchas articulaciones del deseo sexual se consideren reprobables e indecentes, por el otro incluye entre las aberraciones censurables acciones como el homicidio y en general la violencia extrema *tout court*. Pues, se crea una zona de sombra en la que se agitan todos los impulsos ligados a *Eros* y *Thanatos*, las cuales no pueden desahogarse en la realidad, se inhiben provocando frustración y presionan con fuerza aún mayor sobre el Yo: estas formas de *libido* alimentan constantemente al Ello (Freud, 1985). Cuando se asiste a representaciones de violencia sucede que, al no ser los directos responsables de aquella abominación que se perpetra ante nuestros ojos, se experimenta el placer de exteriorizar nuestra propia condescendencia hacia ciertos instintos que el conjunto social tilda de “bajos”. En el caso de que fuéramos los autores materiales y no solamente los cómplices virtuales de las mismas atrocidades, ello ocasionaría intensos sentidos de culpas en lo profundo del la psique. La atracción por las imágenes de violencia y el placer que dispensan se originan por la posibilidad de expresar, al menos de forma

oblicua, indirecta y por proyección, los instintos de muerte normalmente reprimidos. La tele-violencia logra ser un sucedáneo satisfactorio de la agresividad y brutalidad aplicables en los contextos reales, aprovechando un *transfert*, una transferencia psicológica que permite a la pulsión necrófila congénita en nosotros encontrar una válvula de escape, básicamente inocua por su virtualidad catártica. Por “pulsión necrófila” no hay que entender ningún tipo de trastorno crónico, ningún tipo de perversión obscena, ni nada enfermizo, sino más bien simplemente la normal exigencia de satisfacer y desahogar los impulsos de muerte relacionados con *Thanatos*, cuyo cumplimiento ficticio y simulacral facilita placer, goce, *hedoné*. He aquí cómo es posible, prescindiendo de motivaciones de tipo estético-formal, sentir atracción, hallar “belleza” y disfrutar de imágenes empapadas de violencia apabullante, invadidas por la disgregación, la putrefacción, la negación de lo humano, el terror hiperbólico y el mal. De tal manera la tele-violencia, junto al principio de *hedoné* que de ésta dimana, puede cobrar un uso edificante y constructivo, puede ser vehículo de purificación pulsional del Ello, el cual de lo contrario amenaza con hacer deflagrar el Yo a la vez que la estructura social. Al margen del ya mencionado Freud, dichas especulaciones evidentemente tienen más de un punto de contacto con reflexiones filosóficas y psicoanalíticas colaterales de grandes autores, tanto del pasado como del presente: piénsese en el concepto de *katharsis* de Aristóteles (Aristotele, 1984), de sublime de Kant (Givone, 2000), de dionisiaco de Nietzsche (Eco, 2007; Givone, 2000), de la Cosa de Lacan (Recalcati, 2007) o de *limes* y de lo siniestro de Trías (Trías, 1992). Ahora bien, la emersión de una dimensión del placer durante la visión de representaciones mediáticas de violencia no se admite exclusivamente en planteamientos ampliamente teóricos o psicológicos, sino que se comprueba también en indagaciones empíricas que alegan datos científicos y objetivos (Decety y otros, 2008). Claro está, al tratar del nexo violencia/placer es preciso discernir entre el goce sádico y patológico de sujetos

trastornados que se recrean con el tormento ajeno, por un lado, y el deleite sano a la vez que inofensivo de individuos normales que subliman sus pulsiones anímicas. Debe reconfigurarse la acepción semántica del término “placer” asociado a la esfera de la violencia, para ensancharla, dilatarla hasta englobar todas esas reelaboraciones y retroalimentaciones beneficiosas, que, surgiendo en el seguimiento mediático de la violencia, no conllevan ningún perjuicio de terceras personas. Si exceptuamos a los sujetos trastornados, que no son representativos de la población y de la audiencia, la respuesta más común de los destinatarios frente a la violencia medial no es en absoluto patológica o sádica, sino más bien cognitivamente o lúdicamente “constructiva”: la sublimación hace que la pulsión de muerte agresiva se mueva hacia una meta no agresiva y no censurable (Freud, 1985). La violencia traducida en imágenes es un “avatar” fantasmal de nuestros deseos prohibidos y desterrados por el Super-Yo, los cuales se despotencian, se desarman y se sedan, entrando en un estado letárgico. Aparte del *hedoné* proporcionado por la sublimación catártica y proyectiva de *Thanatos*, asimismo opera otra forma sutil de placer: la satisfacción de asistir a un naufragio que no se protagoniza. Como ilustra esta metáfora de Lucrecio, elevada a paradigma existencial por Blumenberg (Blumenberg, 2001), cualquier experiencia penosa y sumamente peligrosa, si vivida con la garantía de salir de ésta indemne, es ya de por sí un deleite; la tele-violencia, tanto de la ficción como del documento mediático probatorio, consiente tal disfrute de nuestra incolumidad, de nuestra salvación, según un mecanismo interior agradable que recuerda mucho los juegos de simulación típicos de la infancia (Oliverio Ferraris, 1998). Protegido por su rol de observador encubierto, el espectador mediático mira todos aquellos eventos que le estremecen, le sobresaltan, le sacuden y le desquician, a sabiendas de que lo que está aconteciendo es un simulacro de un evento distante en el tiempo y en el espacio, ya sea un suceso ficcional o real.

Para el destinatario medio, entonces, el placer originado por el espectáculo mediático violento está bajo el signo de una terapia sanadora. No obstante, la *tele-violencia* y el horror a distancia no son solamente fuente de un *hedoné* purificador, sino también de conocimiento, de *gnosis*: o quizá se trate de un *edoné* que es *gnosis*, o incluso viceversa. La representación de la violencia en los medios de comunicación de masas también puede suscitar en el destinatario una indefinible sensación de liberación a la vez que puede nutrir la aspiración a confrontarse con la parte de sí que normalmente se mantiene escondida, a extender el horizonte cognitivo del Yo. El sistema cultural e icónico *mainstream* de nuestra sociedad occidental cada vez más expulsan o, mejor dicho, ocultan burdamente la realidad de la vejez, de la enfermedad, de la fealdad y de la muerte, entregándola al olvido, colocándola lejos, en el tiempo, en el espacio o bien en lo *underground*. Lo que determina nuestra progresiva pérdida de confianza e intimidad con el dolor, la aniquilación y el horror puro, apartados de nuestras vivencias o, si efectivamente experimentados, considerados aberraciones transitorias e no constitutivas de la realidad.

La tele-violencia da la ocasión de llevar a cabo una obra de recuperación de esta particular vertiente de la existencia, superando el muro de censura socio-cultural, al igual que se propone como herramienta ético-cognoscitiva útil para desarrollar una conciencia más profunda acerca del límite, de lo degenerativo, del mal y de las condiciones que los generan. Al constreñir el horror y la violencia en el interior de la representación icónica mediática, de alguna manera éstos se objetivan, se concretan, se cosifican, adquiriendo una distancia psicológica que alienta a los individuos. La trayectoria de la *gnosis* originada por el espectáculo violento marcha hacia el horror absoluto, toda una fuerza primigenia perdida, una deidad ctónica olvidada que codicia desenmascarar lo cotidiano burgués y deslizar por debajo de su piel. A pesar de la amargura y desesperación que las imágenes violentas desprenden, pueden convertirse en una auténtica práctica epistemológica:

concernos a nosotros mismos, indagar los umbrales del subconsciente, acercarse a los límites de nuestro ser. La tele-violencia, pues, se vuelve una suerte de pedagogía del desvelamiento de *Thanatos*, arrojando luz también sobre la más vasta condición ontológica del ser humano. La representación visual de la violencia y del horror nos introduce en el reino de la Sombra, receptáculo de todo lo que aparece inaceptable al Yo, dominio de lo reprimido personal y colectivo. Estos iconos jalonan el sendero que conduce a los subterráneos del alma, a una dimensión “infernial” con la cual la conciencia, de repente y sin defensas, está obligada a ajustar cuentas. Una vez tocado el fondo de esos abismos en los que reina *Thanatos*, el alma puede sucesivamente volver a levantarse con nuevo vigor y con una conciencia superior de sí misma, la de quien ha descubierto en sí la oscuridad, ha sido quemado por ésta y sólo después puede empezar a reunir las fuerzas para combatirla. Fingir que baste con cerrar los ojos o con alejar de sí ciertas imágenes constituye la premisa para soslayar la cuestión trascendental del mal y posiblemente para caer en sus garras sin recursos para contrarrestarlo. La tele-violencia puede ayudar a abarcar con la comprensión el mal, a no dejarlo relegado al olvido, a evitar la narcosis catatónica de la conciencia, aunque esto, hay que asumirlo, puede significar entrar en un estado crónico de disonancia cognitiva y perturbación.

Conclusiones

Nunca debe descuidarse la trascendencia de una aproximación analítica capaz de abordar la temática en cuestión, sea cual sea, desde los más distintos enfoques, a fin de que no se incurra en la parcialidad, en la tendenciosidad o para que, en el caso de que efectivamente no exista la intención deliberada de sesgo, no se adolezca de superficialidad, banalidad y reduccionismo. Todo ello es más acertado aún cuando el

argumento es tan vasto, vidrioso y éticamente comprometido como la representación de la violencia, que enlaza con la corriente de estudios extraordinariamente prolífica sobre los efectos sociales de los medios de comunicación de masas.

Sin albergar la presunción de refutar más de medio siglo de serias teorizaciones e investigaciones, o aun sólo de aportar innovaciones radicales al tema, lo que intentamos fue sugerir la oportunidad de compensar la tradicional perspectiva “pesimista” relativa a la difusión de la tele-violencia con otro punto de vista más atento a los aspectos positivos que pueden surgir de su seguimiento mediático. Es realmente importante desentrañar el debate acerca de la tele-violencia, ahondar más en sus dinámicas, justamente ahora que la escalada de contenidos brutales y agresivos se está extendiendo a nivel global, cómplices las nuevas tecnologías digitales, resultando en una auténtica democratización de la representación icónica del horror y de la violencia.

Planteamientos teóricos, reflexiones psicoanalíticas y experimentos empíricos han demostrado que la demonización de los *new media* y de los canales que distribuyen la tele-violencia es apriorística, unilateral y demasiado apresurada en formular conclusiones opinables (como siempre fue toda demonización). Como contrapartida del refuerzo de conductas miméticas perniciosas, el cual puede activarse en ciertos sujetos predispuestos o “débiles”, pusimos de relieve que la tele-violencia, intrínsecamente espectacular, también es foco de una gama de influencias positivas para el destinatario/ciudadano medio.

Éstas pueden agruparse en dos áreas principales, la primera de las cuales es la del *hedoné*, del placer generado por la posibilidad de desahogar virtualmente y de forma proyectiva el impulso de muerte, *Thanatos*, experimentando así una sublimación catártica de sus instintos. En dicho primer ámbito igualmente entra la percepción agradable y

reconfortadora de asistir a sucesos o estados caracterizados por situaciones de gran peligro con la conciencia de la propia absoluta incolumidad, en virtud de la naturaleza simulacral del espectáculo mediático violento.

La segunda área de influencias beneficiosas ejercidas por la observación de la tele-violencia cae en la órbita de la *gnosis*, del conocimiento de aquella vertiente oscura y terrorífica de la realidad que atañe al dolor, a la degeneración, a la aniquilación, a la muerte y al fin, la cual suele ser ocultada por infraestructuras tanto socio-culturales como psicológicas. La *gnosis* permite emprender un recorrido ético-cognoscitivo indispensable para instruirse en la hermenéutica del *limes* y de la Sombra.

Bibliografía

- AA. VV., 2001, *Storia delle poetiche occidentali*, Bessiére J., Kushner E., Mortier R., Weisgerber J. (edición de), Meltemi Editore, Roma
- AA. VV., 2004, *Il pubblico dei media*, Livolsi M. (edición de), Carocci Editore, Roma
- Aristoteles, 1987, *Poetica*, Rizzoli BUR, Milano
- Bellini M., 2008, *L'orrore nelle arti. Prospettive estetiche sull'immaginazione del limite*, Lucisano Editore, Milano
- Bentham J., 1995, *The Panopticon Writings*, Bozovic M. (edición de), Verso, London
- Bentham J., 2002, *Panopticon ovvero la casa d'ispezione*, Foucault M., Perrot M. (edición de), Marsilio, Venezia
- Blumenberg H., 2001, *Naufregio con spettatore: paradigma di una metafora dell'esistenza*, Il Mulino, Bologna

- Bolter J. D., Grusin R., 2001 *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati Editore, Milano
- Bushman B. J., Anderson C. A., 2001, *Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation*, en *American Psychologist*, vol. 56 (6-7), pp. 477-489
- Calabrese O., Volli U., 2001, *I telegiornali. Istruzioni per l'uso*, Editori Laterza, Bari-Roma
- Capecchi S., 2004, *L'audience "attiva". Effetti e usi sociali nei media*, Carocci Editore, Roma
- Carotenuto A., 1997, *Il fascino discreto dell'orrore*, Bompiani Editore, Milano
- Casetti F., 1995, *L'ospite fisso. Televisione e mass media nelle famiglie italiane*, San Paolo Edizioni, Milano
- Cosenza G., 2008, *Semiotica dei nuovi media*, Editori Laterza, Bari-Roma
- Curti R., La Selva T., 2003, *Sex and violence – percorsi nel cinema estremo*, Lindau, Torino
- Decety J., Michalska K. J., Akitsuki Y., Lahey B., 2008, *Atypical empathic responses in adolescents with aggressive conduct disorder: a functional MRI investigation*, en *Biological Psychology*, Elsevier, Amsterdam, n.º 80
- De Turrís G., 1998, *Orrori di fine millennium*, Edizioni il Torchio, Roma
- Eco U., 1979, *Lector in fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani Editore, Milano
- Eco U., 1975, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani Editore, Milano
- Eco U., 1990, *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani Editore, Milano
- Eco U., 2001, *Apocalittici e integrati*, Bompiani Editore, Milano
- Eco U., 2007, *Historia de la fealdad*, Editorial Lumen, Barcelona
- Festinger L., 2001, *Teoria della dissonanza cognitiva*, Franco Angeli Edizioni, Milano
- Foucault M., 1993, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino
- Freud S., 1985, *Il disagio della civiltà*, Bollati Boringhieri, Torino

- Giovannini F., 1998, *Necrocultura. Estetica e culture della morte nell'immaginario di massa*, Castelvecchi, Roma
- Givone S., 2000, *Storia dell'estetica*, Editori Laterza, Bari-Roma
- Grassi C., 2002, *Sociologia della comunicazione*, Mondadori, Milano
- Lazarsfeld P. F., 1967, *Metodologia e ricerca sociologica*, Capecchi V. (edición de), Il Mulino, Bologna
- Livolsi M., 2000, *Manuale di sociologia della comunicazione*, Editori Laterza, Bari-Roma
- Losito G., 1994, *Il potere dei media*, La Nuova Italia Scientifica, Roma
- Lutter C., Reisenleitner M., 2004, *Cultural Studies. Un'introduzione*, Cometa M. (edición de), Mondadori, Milano
- Marcia D., 2012, *La representación desbordante del horror en el calidoscopio digital de la World Wide Web*, en *E-prints Complutense*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid
- McLuhan M., Powers B., 1992, *Il villaggio globale. XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, Sugarco Edizioni, Milano
- Nancy J. L., 2002, *Tre saggi sull'immagine*, Edizioni Cronopio, Napoli
- Noelle-Neumann, 2002, *La spirale del silenzio. Per una teoria dell'opinione pubblica*, Meltemi Editore, Roma
- Oliverio Ferraris A., 1998, *Psicologia della paura*, Bollati Boringhieri Editore, Torino
- Otto R., 1998, *Il sacro*, Tagliapietra A. (edición de), Gallone Editore, Milano
- Pagnini M., 1988, *Semiosi. Teoria ed ermeneutica del testo letterario*, Il Mulino, Bologna
- Perniola M., 2004, *Il sex appeal dell'inorganico*, Biblioteca Einaudi, Torino
- Plomin R., Defries J., McClearn G., 2001, *Genetica del comportamento*, Cortina Raffaello Editore, Milano
- Recalcati M., 2007, *Il miracolo della forma. Per un'estetica psicoanalitica*, Bruno Mondadori, Milano

Sartori C., 2005, *Rivoluzioni televisive digitali. Dispense del corso Tv interattiva e Net-tv*, vol. 1, Università IULM, Milano

Schlegel F., 2008, *Sullo studio della poesia greca. I Greci e i Romani. Saggi storici e critici sull'antichità classica*, Lacchin G. (edición de), Edizioni Mimesis

Sontag S., 2003, *Davanti al dolore degli altri*, Mondadori, Milano

Thompson J. B., 1998, *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media*, Il Mulino, Bologna

Trías E., 1992, *Lo bello y lo siniestro*, Editorial Ariel, Barcelona

Varin D., 2000, *Gli effetti della violenza sullo schermo: una rivisitazione del problema in un contesto cambiato*, en *Ikon. Forme e processi del comunicare. Quaderni semestrali dell'Istituto di ricerca sulla comunicazione*, Gemelli A., Musatti C. (edición de), Franco Angeli Edizioni, n.º 41

Wimmer R. D., Dominick J. R., 1996, *La investigación científica de los medios de comunicación. Una introducción a sus métodos*, Editorial Bosch, Barcelona